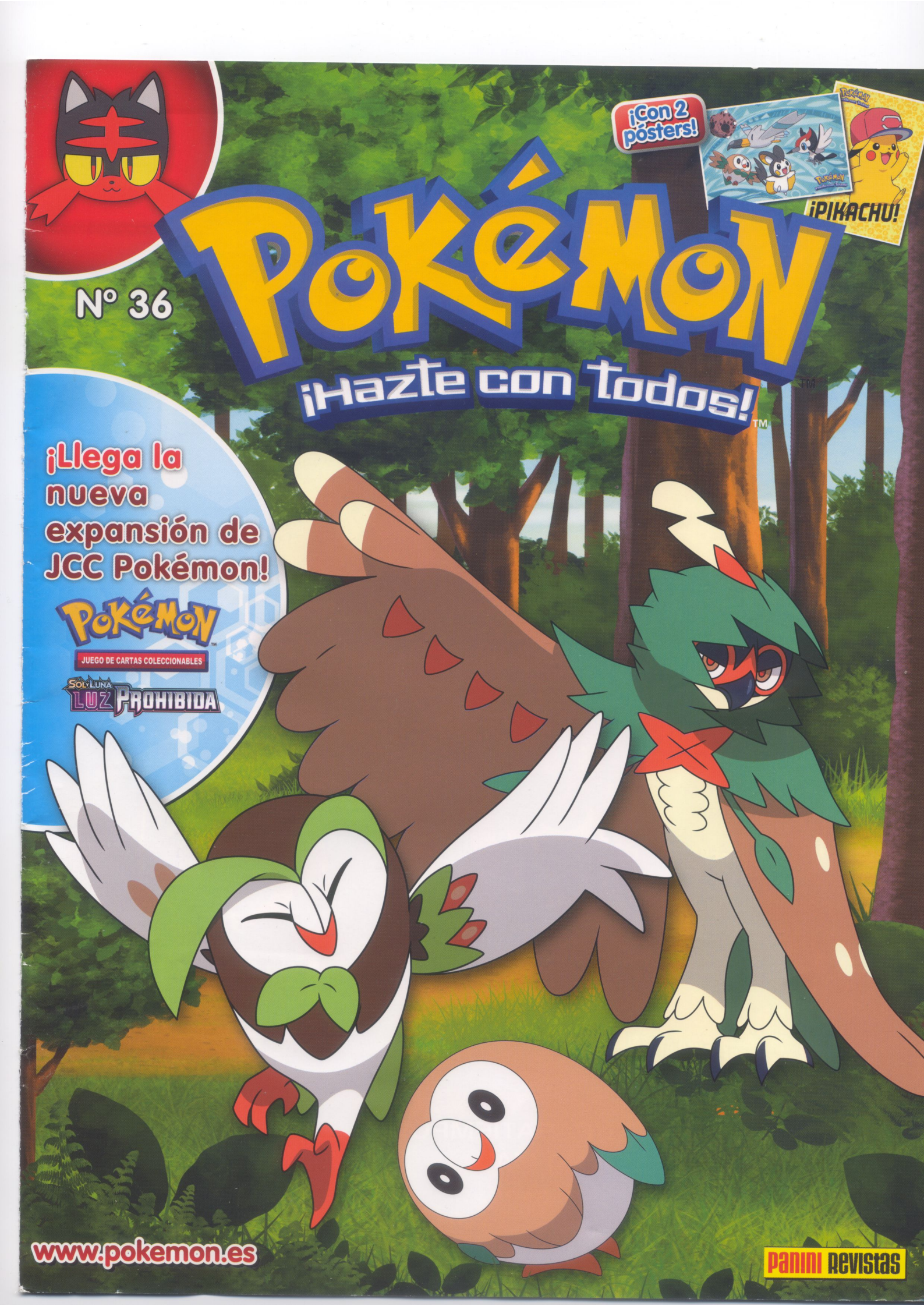

¡Con 2 pósters!
¡PIKACHU!
Pokémon
¡Hazte con todos!™
Nº 36
¡Llega la nueva expansión de JCC Pokémon!
Pokémon
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
Sol y Luna
Luz Prohibida
www.pokemon.es
Panini Revistas

¡48 PÁGINAS! ¡2 CÓMICS COMPLETOS!
¡PASATIEMPOS ASOMBROSOS, JUEGOS Y MUCHO MÁS!
42
MARVEL
ULTIMATE SPIDER-MAN
REVISTA
¡LOS VILLANOS DE SHIELD!
¿TE SABES SUS SECRETOS?
¡CÓMIC!
¡EL HOMBRE ÍGNEO ATACA!
3,95€
00042
9 772014 287005
MARVEL panini revistas
© 2018 MARVEL
FICHAS, BATALLAS Y DATOS
SUPERACTIVIDADES, PASATIEMPOS, PÓSTERS Y MUCHO MÁS...
¡NO TE LA PIERDAS!
MARVEL
© 2018 MARVEL
panini revistas
¡YA A LA VENTA!

Sumario

Juego de cartas coleccionables
Página 4
¡Descubre las nuevas cartas de la expansión *Sol y Luna - Luz Prohibida*!

La gran carrera de Alola
Página 10
¿Quién ganará la carrera?

Aventura Pokémon
Páginas 12 y 22
Ash se enfrenta a su primera gran prueba en Alola.

Pasatiempos
Páginas 21, 27 y 28

Escríbenos
Página 32

Carta de presentación

¡Hola a todos!

En este número os presentamos la nueva expansión del JCC Pokémon y os hemos preparado un divertido juego. También encontraréis las secciones habituales y los pasatiempos Pokémon más divertidos.
Como ya sabéis, los protagonistas de las últimas páginas de la revista sois vosotros, así que seguid mandándonos vuestras fotos y dibujos. El espacio es limitado y quizá vuestra foto o dibujo tarde unos meses en salir, pero tened paciencia, ya que publicaremos tantas como nos sea posible.

¡Hasta el próximo número!

El equipo de redacción de la revista Pokémon
Correo-e: pokemon@panini.es

Pokédex

Página 8
Hariyama

Página 9
Umbreon

Página 30
Rowlet

Página 31
Litten

©2018 Pokémon. ©1995-2018 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.

Cartas poderosas de Sol y Luna Luz Prohibida

¡Descubre nuevas cartas de Estrella Prisma y Pokémon-*GX*!

Algunas veces lo que quieres es simplemente elevar la potencia del juego. Pues bien, la expansión *Sol y Luna-Luz Prohibida* del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon añade más de 130 cartas a JCC Pokémon, expande las opciones para todos los tipos de Pokémon e incluye también un montón de Pokémon verdaderamente legendarios. Veamos en detalle las cartas más potentes: las cartas de ◆ (Estrella Prisma) y Pokémon-*GX*. Presta atención, ¡porque podrías encontrar una nueva carta favorita entre ellas!

¡Más cartas de Estrella Prisma!

¡Esta expansión contiene 5 nuevas cartas de ◆, incluyendo Pokémon, cartas de Partidario y de Energía Especial inusuales con poderes misteriosos! Todas ellas están sujetas a la regla para las cartas de Estrella Prisma, que indica que no puedes tener más de 1 carta de ◆ con el mismo nombre en tu baraja. Además, las cartas de ◆ nunca van a la pila de descartes, sino que van a la Zona Perdida para nunca regresar.

Volcanion ◆ (31/131) tiene 160 PS y la habilidad Jet Géiser, la cual permite descartar 1 carta de Energía de tu mano para hacer que tu rival cambie su Pokémon Activo por un Pokémon de su Banca. ¡Esto te ofrece buenas opciones!

Su ataque Sauna Explosiva cuesta y hace 100 puntos de daño, más 20 adicionales a cada Pokémon en la Banca de tu rival. ¡Acaba con ellos, Volcanion ◆!

Diancie ◆ (74/131) tiene la habilidad Ovación de la Princesa, que da mayor potencia a tus Pokémon de tipo Lucha. Siempre y cuando Diancie ◆ esté en tu Banca, ¡los ataques de todos tus Pokémon hacen 20 puntos de daño más! Además, Diancie ◆ puede usar Lluvia de Diamantes por , que hace 90 puntos de daño a un Pokémon de tu rival y cura 30 puntos de daño a cada uno de tus Pokémon en Banca.

Arceus (96/131) siempre ha sido un Pokémon con poderes increíbles, y este definitivamente no se queda corto. Su habilidad Primera Ley hace que reciba daño de los ataques de tu rival, pero anulando todos los demás efectos de esos ataques, ¡algo genial para bloquear los combos! Su ataque Estrella Trinidad por requiere que tengas Pokémon , y a la vez en tu Banca. Una vez cumplido este requisito, hace 30 puntos de daño y te permite buscar en tu baraja 3 cartas de Energía Básica y unírselas a tus Pokémon de la manera que desees, ¡una fabulosa carta de apoyo!

Lysson (110/131) te asegura que algunas cartas que ha jugado tu rival no te causen más problemas. Por cada Pokémon que tengas en juego, puedes mover 1 carta de la pila de descartes de tu rival a la Zona Perdida, ¡y ahí se quedará por el resto de la partida!

Energía Ente (117/131) proporciona cualquier tipo de Energía que quieras, siempre y cuando esté unida a 1 Ultraente. Mejor aún, ¡los ataques de ese Ultraente hacen 30 puntos de daño más de lo normal! ¡Modo Ente, sin duda!

¡Pokémon-GX para conseguir el máximo poder!

¡Los Pokémon-*GX* y sus ataques *GX* de un solo uso siguen siendo tan fuertes como nunca! Veamos qué ofrece la expansión *Sol y Luna-Luz Prohibida* de JCC Pokémon, ¡con 8 nuevas opciones para esta extrapoderosa categoría de Pokémon!

Dialga-*GX* (82/131) regresa en una versión de tipo Metálico respecto al de tipo Dragón de *Sol y Luna-Ultraprisma*. Igual que la última vez, tiene Sobreaceleración para robar cartas hasta que tengas 6 en tu mano, además de Hacer Trizas que, por , hace 80 puntos de daño y anula todos los efectos del Pokémon objetivo. Su ataque Intemporal-*GX* es increíble, ya que te otorga un turno adicional y hace 150 puntos de daño a la vez.

Palkia-*GX* (20/131) regresa en una versión de tipo Agua respecto al de tipo Dragón de *Sol y Luna-Ultraprisma*. Igual que antes, puedes usar su ataque Control Espacial para mover Energía de la Banca a él y recargar así su ataque Presión Acuática, que hace 60 puntos de daño más 20 adicionales por cada Energía unida a él. Su ataque Fuga Cero-*GX* cuesta y hace 150 puntos de daño, además de eliminar todas las Energías unidas a cada uno de los Pokémon de tu rival, colocándolas de nuevo en su baraja. ¡Una forma increíble de causar un impacto aplastante en el juego hacia el final de la partida!

Greninja-*GX* (24/131) tiene 230 PS y la increíble habilidad Ciclón Shuriken, que pone 3 contadores de daño en 1 Pokémon de tu rival cuando Greninja-*GX* entra en juego. ¡Puede conseguir un Fuera de Combate antes de haber atacado! Además de eso, puede usar Cuchillada Niebla para hacer 110 puntos de daño y, después, salirse del juego para evitar un contraataque. (Ten en cuenta que colocarlo en tu baraja depende de ti, no tienes por qué hacerlo; desaparecer como un ninja es solo una opción). Por último, el ataque Cazador Sombrío-*GX* hace 130 puntos de daño a cualquier Pokémon en Banca de tu rival. ¡Tus rivales no se lo verán venir!

Naganadel-*GX* (56/131) es un Ultraente de Fase 1 con 210 PS. Su ataque Incursión Ente por hace 20 puntos de daño por cada Ultraente que tengas en juego, lo que no parece mucho, a menos que tengas una baraja cargada de ellos... (Ten en cuenta que, para este ataque, Naganadel-*GX* también cuenta, por lo que siempre hace, por lo menos, 20 puntos de daño). Aguja Propulsión es más potente. Por , hace 110 puntos de daño sin verse afectado por Debilidad o Resistencia. Su ataque Aguijón-*GX* por hace que ambos jugadores coloquen todas sus cartas de Premio en sus barajas y después coloquen las 3 primeras cartas de sus barajas boca abajo como sus nuevas cartas de Premio, sin importar cuántas cartas de Premio tuvieran. Si tu rival te lleva la delantera en cartas de Premio, ¡esta es una excelente manera de equilibrar el juego!

Ultra-Necrozma-GX (95/131) es un Ultraente Básico con 190 PS. Cuenta con el ataque Géiser Fotónico por ⊙⊙, que hace 20 puntos de daño base y descarta todas las Energías Básicas ⊙ de él. Por cada Energía que descartes de esta manera, ¡Ultra-Necrozma-GX hace 80 puntos de daño adicionales! Su ataque Luz Apocalíptica-GX cuesta ⊙⊙ y se puede usar solo si el total de las cartas de Premio que quedan en juego (tuyas y de tu rival) es de 6 o menos. De ser así, pon 6 contadores de daño en cada uno de los Pokémon de tu rival. ¡Qué buena manera de obtener varios Fueras de Combate y concluir una partida con estilo!

Xerneas-GX (90/131) tiene 180 PS y el ataque Rebasar, que hace 20 puntos de daño más 20 adicionales a 1 de los Pokémon en Banca de tu rival. Cuernos Aurora cuesta ⊙⊙✱ y hace 120 puntos de daño.

Por último, en la categoría de "golpe colosal", su ataque Santuario-GX mueve todos los contadores de daño de todos tus Pokémon al Pokémon Activo de tu rival. No es un Fuera de Combate garantizado, pero es sumamente peligroso, ¡y te da la oportunidad de curar a la vez a todo tu equipo!

Yveltal-GX (79/131) tiene 180 PS y el ataque Absorber Vitalidad por ⊙, que hace 20 puntos de daño y cura a Yveltal-GX por la misma cantidad de daño infligido. Su ataque Maldad Sónica por ✱✱✱ hace 100 puntos de daño e ignora la Debilidad y Resistencia. Y su gran ataque Cuenta Trágica-GX no inflige daño de la manera habitual. Si el Pokémon Activo de tu rival tiene exactamente 4 contadores de daño sobre él, este ataque consigue un Fuera de Combate instantáneo.

Zygarde-GX (73/131) es un Pokémon Básico con 200 PS y el poder de acelerar rápidamente el ritmo para asestar grandes ataques. Su ataque Conector Celular cuesta ✱✱, hace 50 puntos de daño y te permite unir 2 Energías ⊙ de tu pila de descartes a Zygarde-GX. Esto recarga a Zygarde-GX para poder usar sus otros ataques, los cuales cuestan ambos ⊙⊙✱✱. Fuerza Telúrica es un potente ataque directo que hace 130 puntos de daño. Veredicto-GX hace 150 puntos de daño, además de evitar todo el daño hecho a Zygarde-GX de ataques de Pokémon-GX o Pokémon-EX durante el próximo turno. ¡Qué buena manera de aguantar un poco más para poder ganar!

¿Y qué puedes hacer con estas cartas?

¡Elige tus cartas favoritas, intercambia con tus amigos y busca la combinación perfecta para tu próxima baraja! Puedes usar la baraja que hayas creado en un torneo de Play! Pokémon de tu zona, ya sea en partidas informales o en importantes encuentros competitivos. Hay todo tipo de torneos para todo tipo de jugadores.

¡Visita **Pokemon.es/play** para obtener más información sobre torneos en tu zona! Y, para obtener más información sobre JCC Pokémon, visita **Pokemon.es**.

Pokédex oficial

Hariyama

Hariyama practica los empujones que da estirando los brazos allá por donde va. Este Pokémon puede partir por la mitad un poste de teléfono de un enérgico golpe con los brazos estirados y las manos abiertas.

Pokémon™

Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:

Tipo: Lucha
Altura: 2,3 m
Peso: 253,8 kg

Evoluciones:

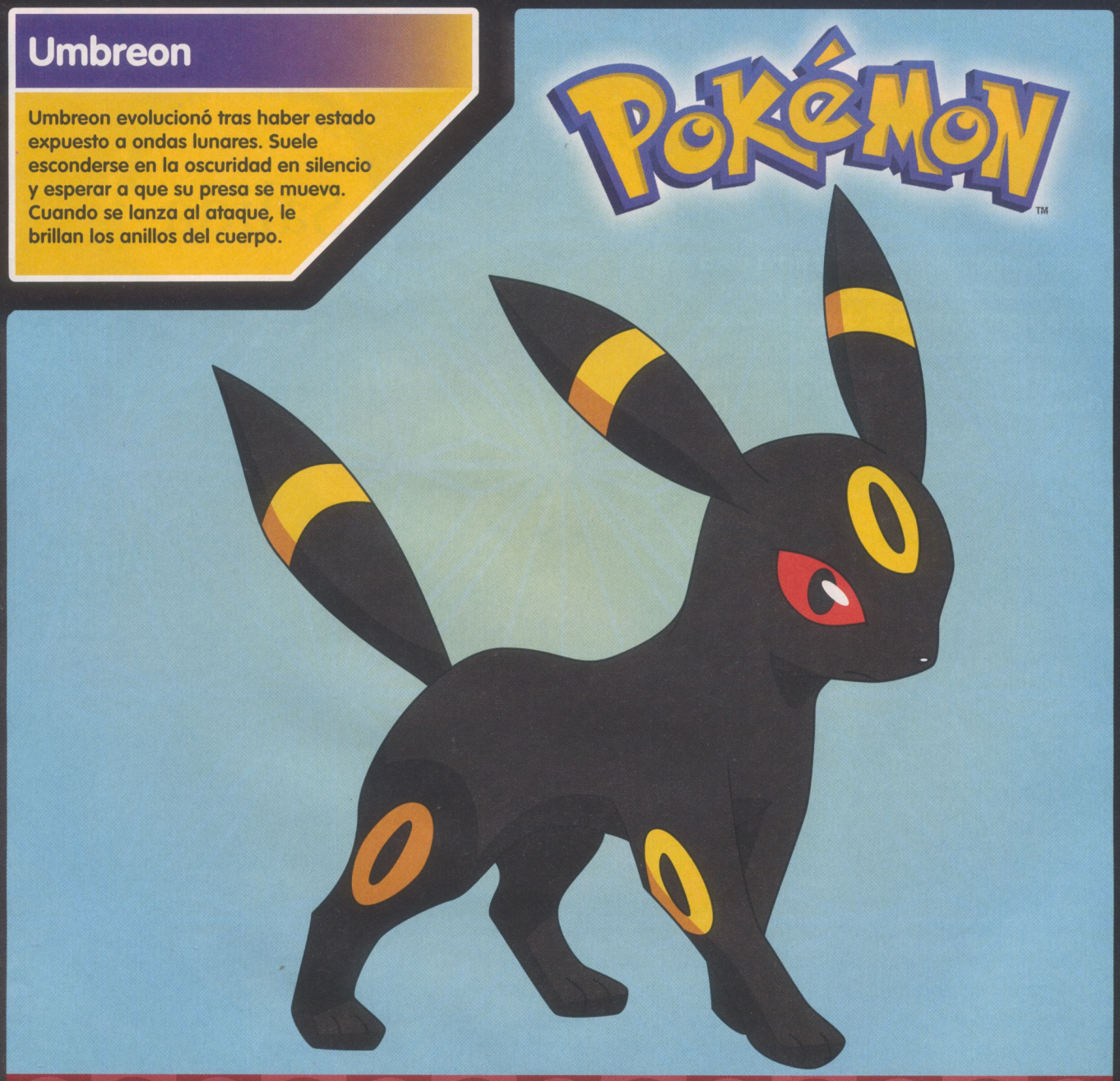
Makuhita

Hariyama

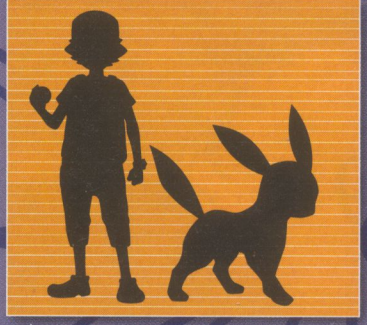
Pokédex oficial

Umbreon

Umbreon evolucionó tras haber estado expuesto a ondas lunares. Suele esconderse en la oscuridad en silencio y esperar a que su presa se mueva. Cuando se lanza al ataque, le brillan los anillos del cuerpo.



Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:



Tipo: Siniestro
Altura: 0,9 m
Peso: 27,0 kg

Evoluciones:

Eevee

Umbreon

¡Carrera en

Así se juega: necesitas una ficha para cada jugador y un dado. Por turnos, cada jugador lanza el dado y avanza el número de casillas correspondiente y sigue las instrucciones de las casillas. Gana quien primero llegue a la meta. ¡Buena suerte!

Salida

1

2

3
Pyukumuku te distrae y pierdes un turno.

4

5

6

7
Salandit te ataca con gas venenoso. Retrocede dos casillas para escapar.

8

9

10

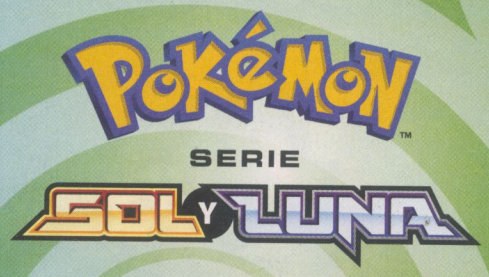
11
Chris te deja probar el tobogan que acaba de construir. Avanza hasta la casilla 15.

12
¡ALTO!
Caes en una trampa. Para salir de ella debes lanzar el dado y sacar un 1.

Alola!

13
¡Has podido salir de ella!
14
15
16
El Team Rocket te atrapa. Pierdes un turno.
17
18
¡Caes en la trampa de Palossand! Regresa a la casilla 14.
19
20
¡Estás de suerte! Tauros te embiste hasta la casilla 23.
21
22
23
24
25
Mareanie te ataca con sus púas. Pierdes un turno para recuperarte.
26
¡Estás muy cerca de la meta! Tira el dado, si sacas un 1, ganas. Si sacas otro número, retrocede esas casillas.
Meta

© 2018 The Pokémon Company International. ©1997-2018 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. TM, ®Nintendo.

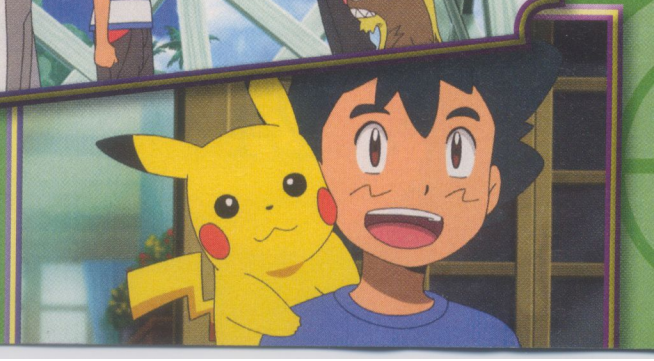


¡PRUEBA Y DECEPCIÓN!

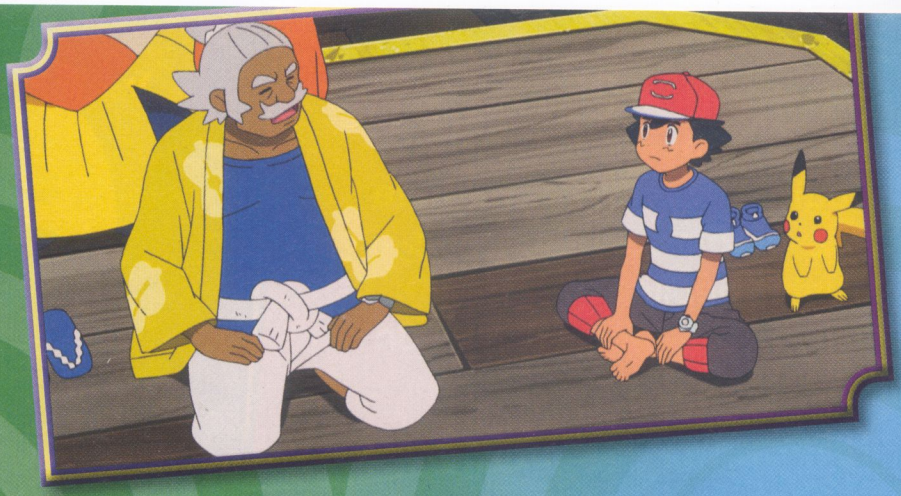
Ash ya lleva un tiempo viviendo en Melemele e incluso ha superado su primera prueba: en la Cueva Sotobosque, venció al Gumshoos dominante y recibió un Normastal Z.

A la mañana siguiente, mientras prepara el desayuno para Pikachu y Rockruff, suena el timbre. Es la agente Mara y su nuevo compañero Gumshoos.

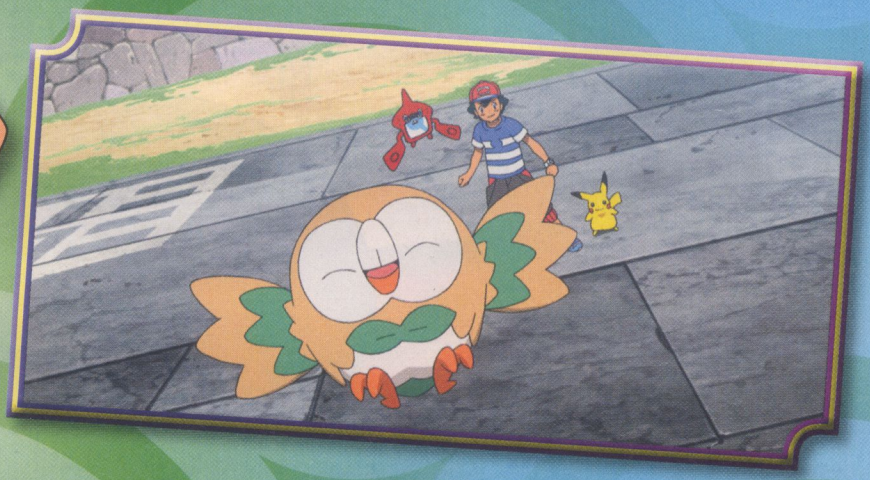
"He oído, Ash, que hoy te enfrentas a un gran reto y me gustaría llevarte en mi coche patrulla", sugiere la agente Mara. "¡Eso sería genial!", responde Ash.



Una vez allí, Ash se reúne con el Kahuna de la isla. Antes de empezar, Ash y Kaudan celebran un ritual y rezan en nombre de Tapu Koko.

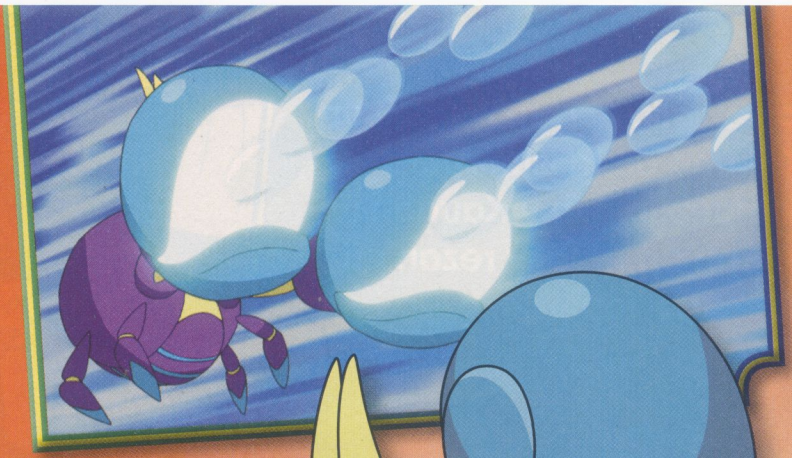


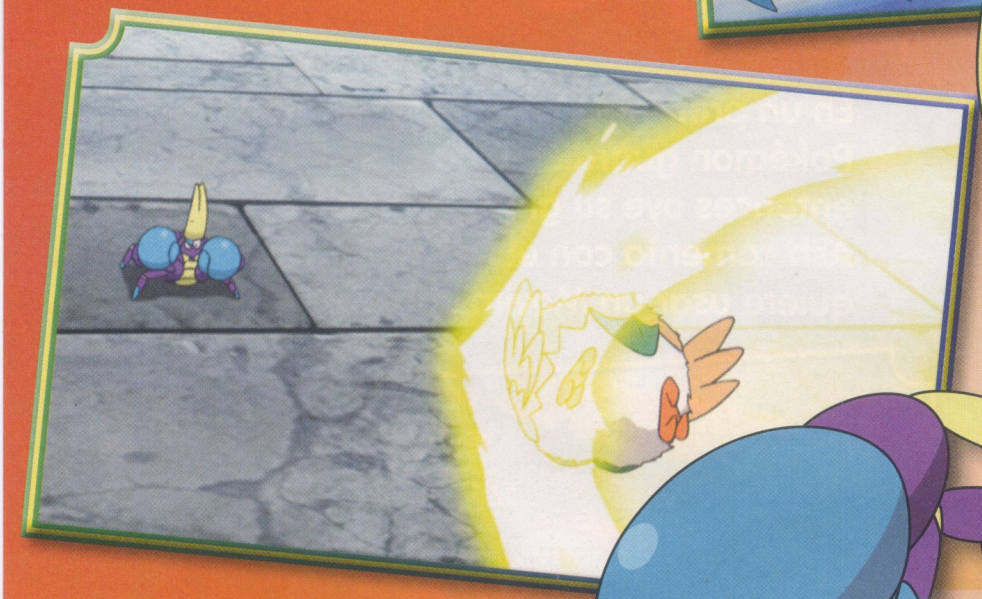
En un principio, Ash no está seguro de si el Pokémon guardián está observando, pero entonces oye su grito. Antes de comenzar, Ash comenta con el Profesor Kukui que quiere usar un Movimiento Z.

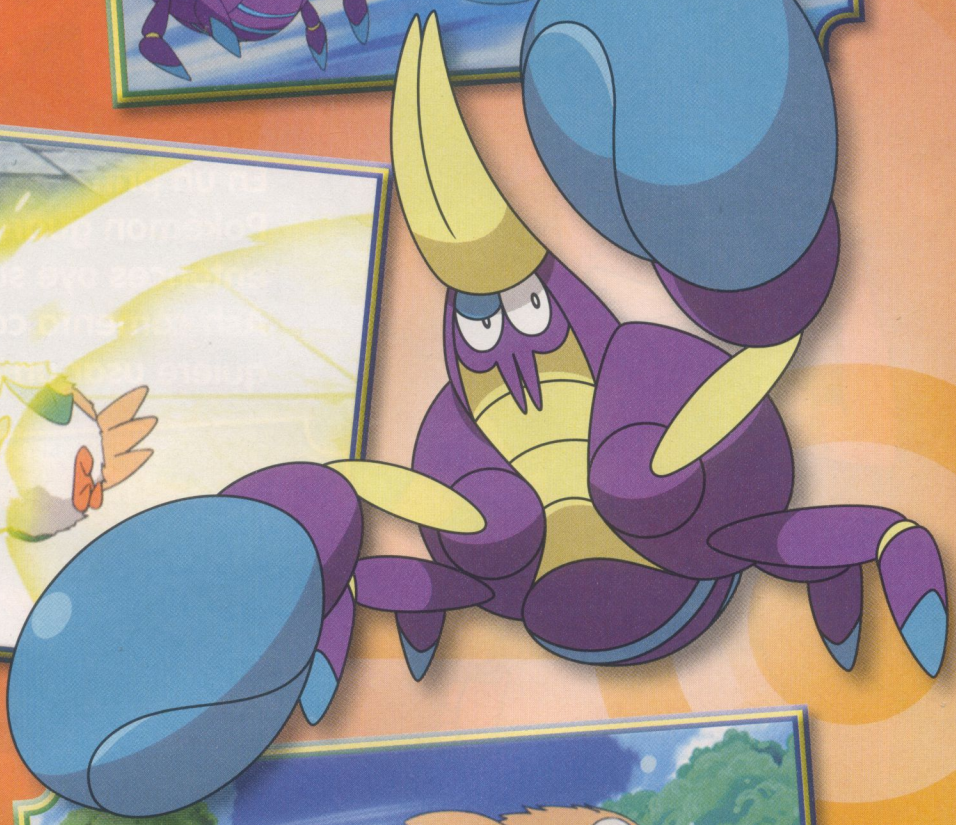


Empieza el combate y Ash decide usar a Rowlett. El Kahuna opta por Crabrawler. Para saber qué tipo de ataque sería el más adecuado, Ash consulta la Rotom-Dex.

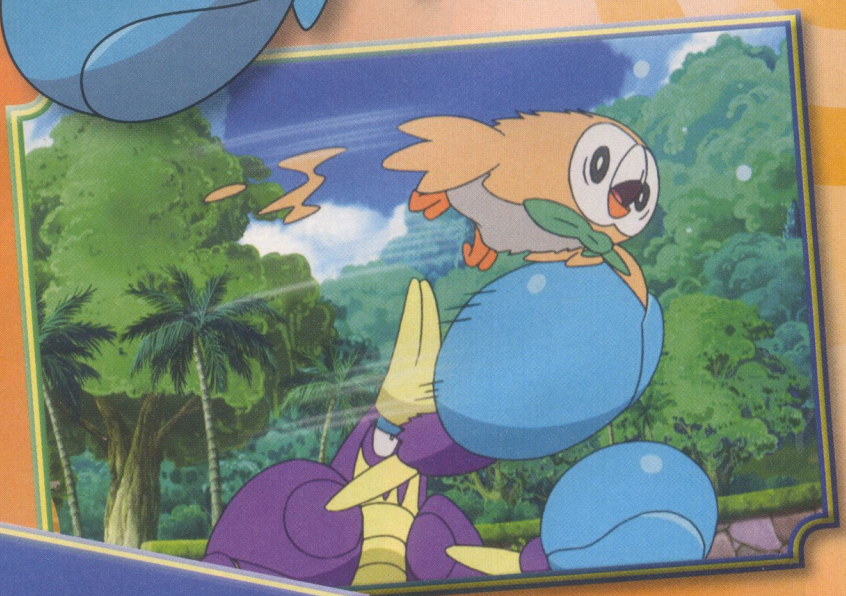
Rotom-Dex explica: "Crabrawler. El Pokémon Púgil de tipo Lucha. Durante el combate se protege sus puntos débiles con sus pinzas y se prepara para un contraataque...".



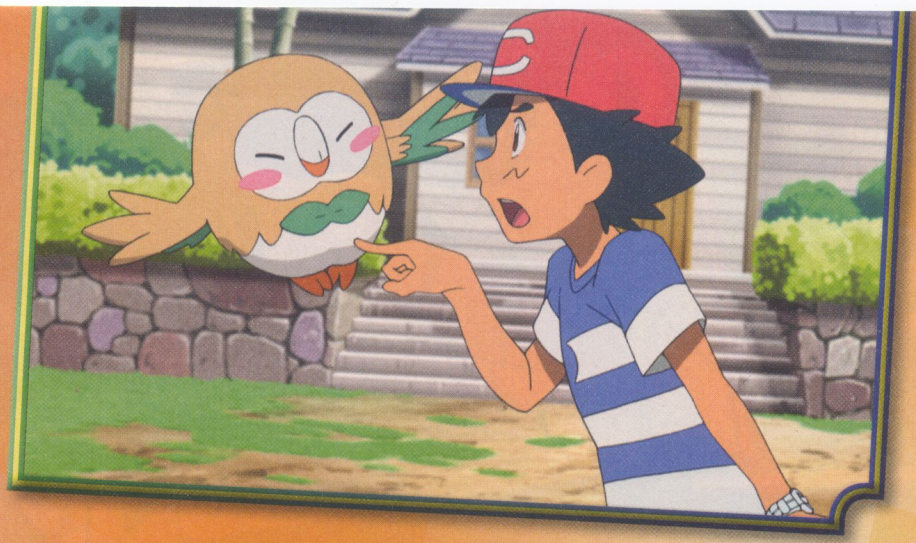




"... Como Rowlet es de tipo Volador, tiene ventaja. Crabrawler ataca primero. "¡Esquívalo y contraataca con Pico Taladro, Rowlet!", ordena Ash. Rowlet obedece y logra ser el primero en atacar.

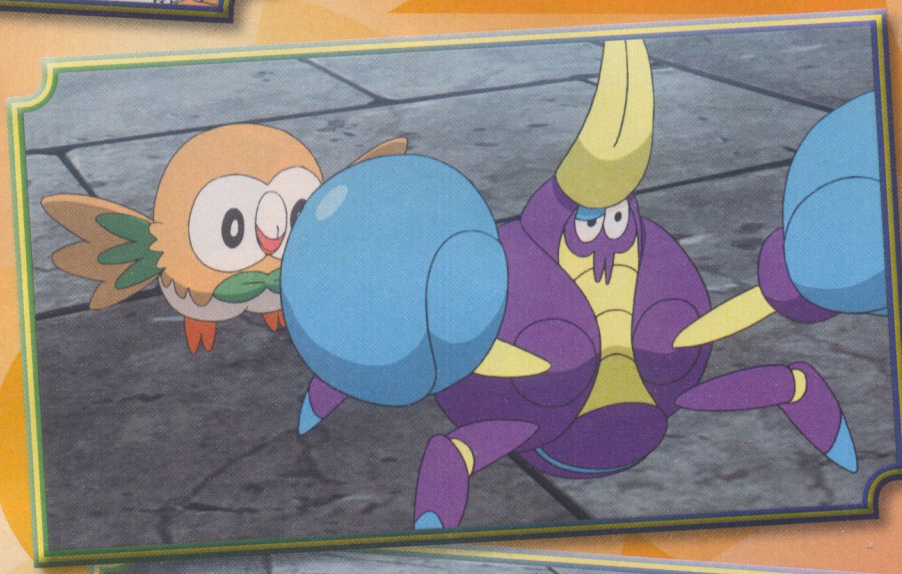


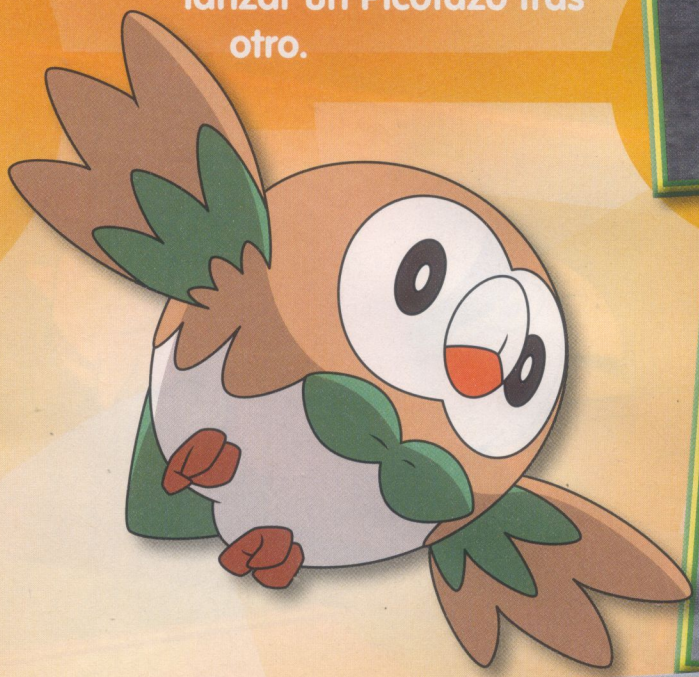
Al intentar repetir la táctica, Crabrawler logra predecir el movimiento de Rowlet y lo atrapa con sus pinzas. Lo lanza por los aires y le pega un golpe con sus pinzas. Rowlet se recupera del ataque y vuelve a la carga.

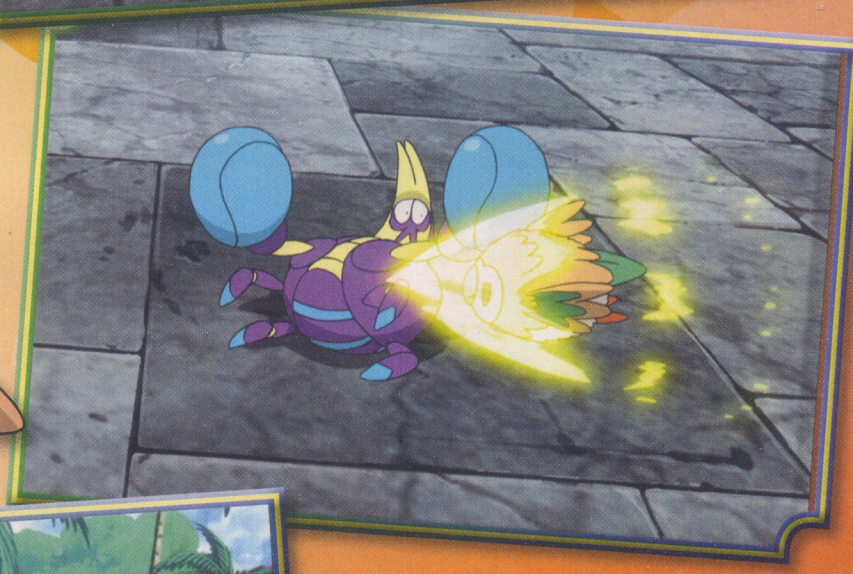


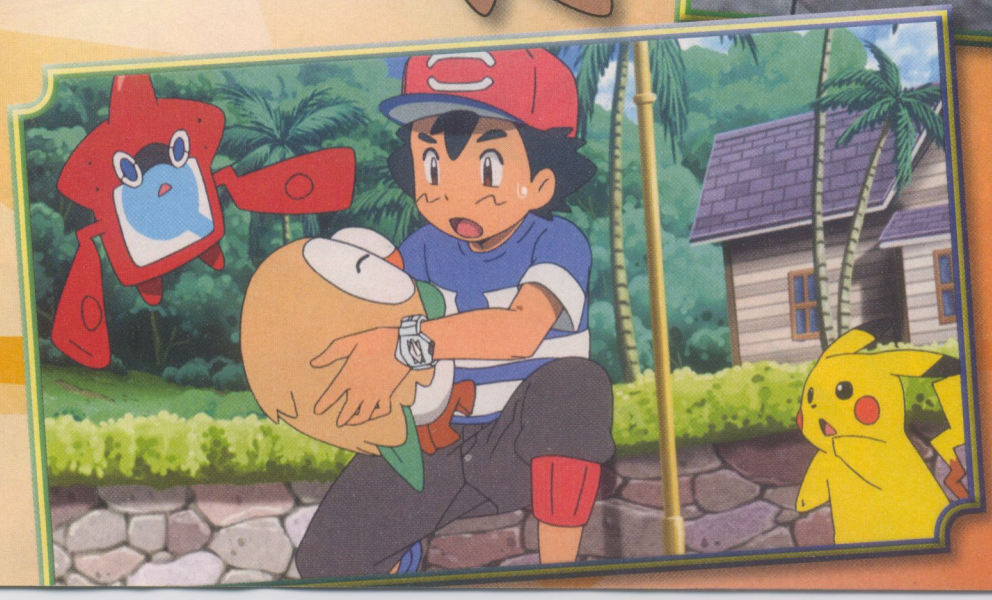
Crabrawler neutraliza sin demasiados problemas los ataques de Rowlet. Ash necesita un plan mejor si quiere tener alguna opción de ganar. Cuando, de repente, Rowlet aparece detrás de él, Ash sabe lo que debe hacer.

"De acuerdo, Rowlet. Usa Follaje, pero sorprende a Crabrawler". El plan parece funcionar. Crabrawler no se da cuenta de que tiene a Rowlet detrás, que aprovecha para lanzar un Picotazo tras otro.



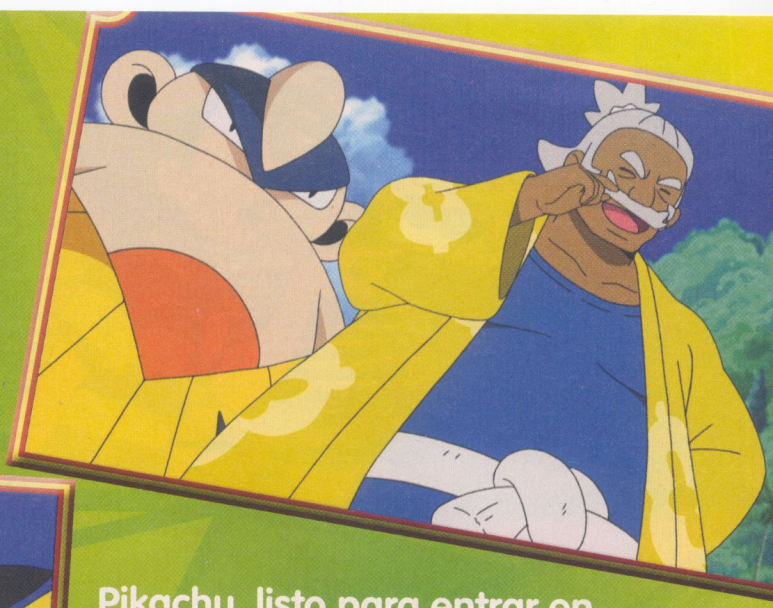


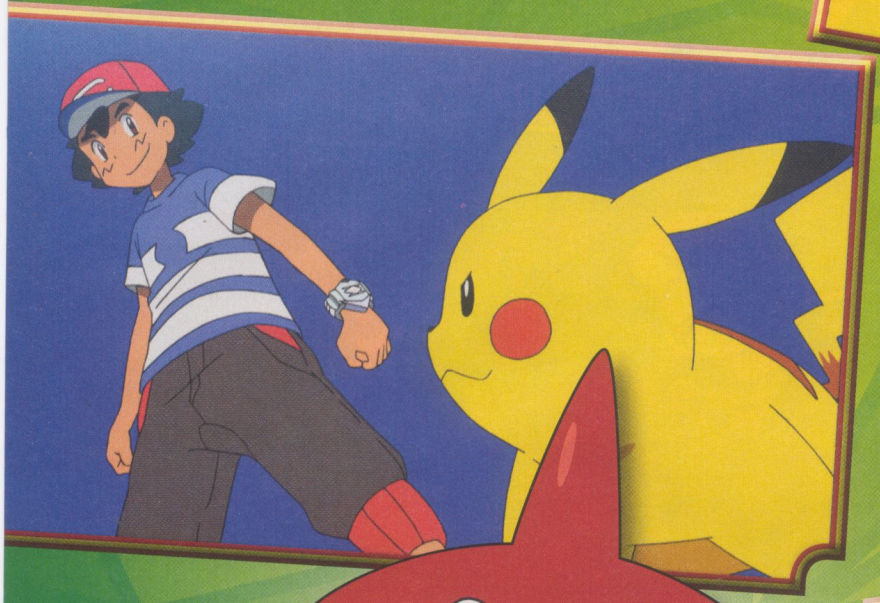




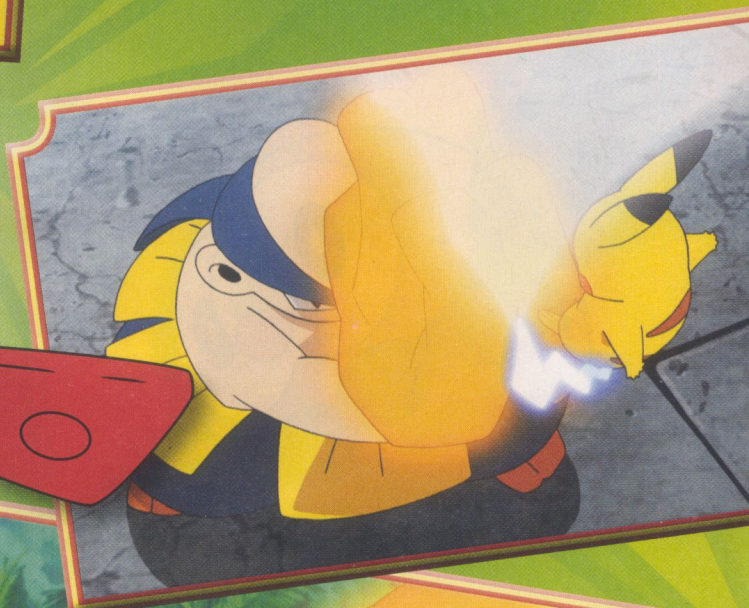
Crabrawler no soporta tantos ataques y acaba desmayándose. Kaudan lo retira. Ash ha ganado esta ronda. Él quiere darle las gracias a Rowlet, pero este se ha quedado dormido mientras volaba...

El siguiente Pokémon escogido por Kaudan es Hariyama. Ash querría seguir luchando con Rowlet, pero eso no es posible. "Has hecho un gran trabajo, Rowlet. ¡Nosotros nos encargamos del resto! ¿Verdad, Pikachu?".





Pikachu, listo para entrar en acción, escucha atentamente las indicaciones de Rotom-Dex: "Hariyama es capaz de levantar un camión con sus brazos y no se desanima fácilmente".



No tardan en darse cuenta de que el combate no será fácil. El primer ataque de Pikachu fracasa, así que Ash ordena a Pikachu usar Bola Voltio. Incluso este fuerte ataque es ineficaz. Hariyama se dispone a atacar...

¿Tendrá Pikachu alguna posibilidad de derrotar a Hariyama?

¡Continúa en la página 22!

© 2018 The Pokémon Company International. © 1995-2018 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo

©2018 The Pokémon Company International. © 1995-2018 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

ENCADENADOS

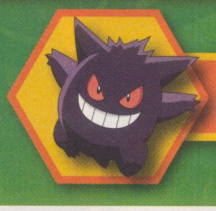
¡En estas casillas faltan algunas letras! Corresponden a las últimas letras del Pokémon de la izquierda y a las primeras del de la derecha. ¿Reconoces cuáles son las letras que faltan?

EXEGGU ☐☐☐ RACAT

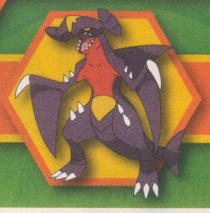
A ☐☐☐ VIARY

CARRACO ☐☐☐ RYU

SPEA ☐☐☐ LET



GEN ☐☐☐ CHOMP

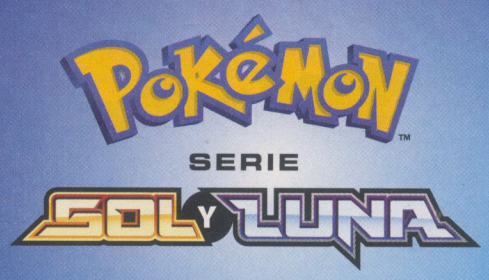


Las bayas de Pikipek

Pikipek tiene hambre y ha recolectado cuatro bayas de cada tipo. Quiere colocarlas de manera que nunca haya dos bayas iguales juntas, ni siquiera en diagonal. ¿Le ayudas?

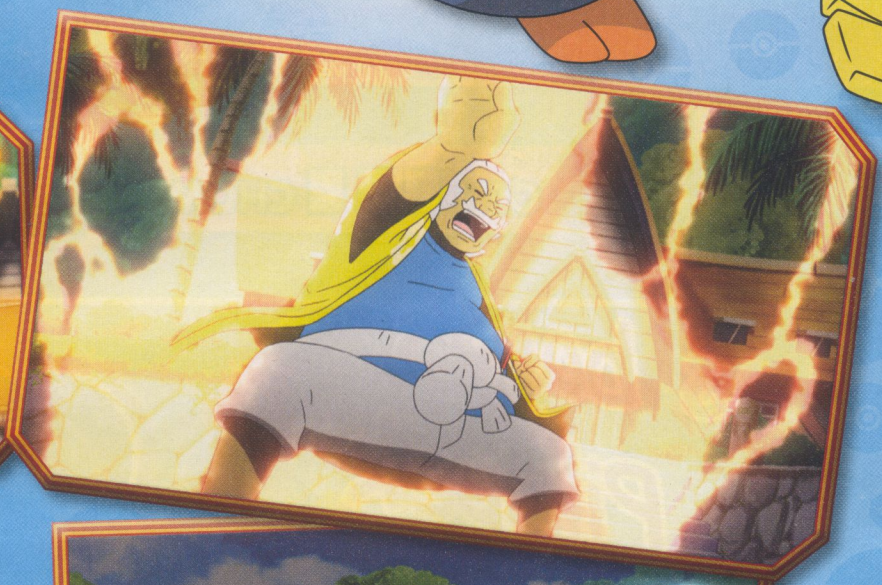
Encontrarás las soluciones en la página 34.

© 2018 The Pokémon Company International. ©1997-2018 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. TM, ®Nintendo.



¡Viene de la página 16!

Kaudan no da tregua: "¡Hariyama, adelante con Patada!". Golpe tras golpe, ataca a Pikachu, que finalmente logra esquivar una de las patadas para rehacerse de los golpes y contraatacar con Rayo.



Ash decide que es el momento de usar el Movimiento Z, pero Kaudan se avanza y usa su propio Movimiento Z: Ráfaga Demoledora.

Solo hay una oportunidad. Ash sabe cuán ágil es Pikachu. "¡Pikachu, usa Ataque Rápido para esquivar ese Movimiento Z!". Pikachu asiente y corre hábilmente de derecha a izquierda y al final solo recibe un puñetazo.

Pikachu logra recuperarse pocos segundos después. "Bien contrarrestado", alaba Kaudan. El Kahuna está visiblemente impresionado por la resistencia de Ash y Pikachu.

"Yo también la tendría si el guardián de la isla estuviera tan interesado en mí como lo está contigo". El Kahuna se ha dado cuenta de que Tapu Koko está observando el combate.

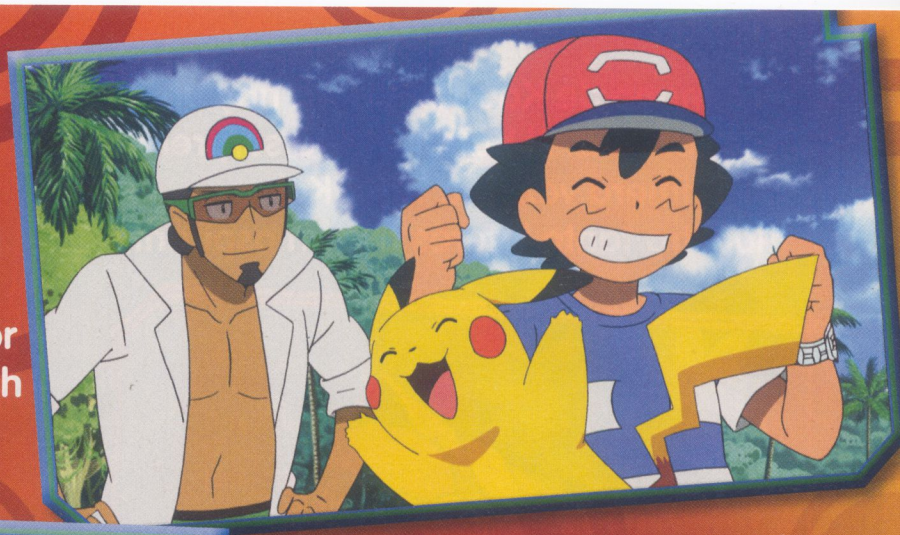
Esto inspira a Ash y le sube la moral. Con una hábil combinación de ataques, Pikachu logra confundir a Hariyama y asestarle su primer gran golpe.

Ash está listo para usar un Movimiento Z: "Está ocurriendo. Pikachu y yo nos estamos convirtiendo en uno y eso nos hace mucho más fuertes a los dos". Un resplandor dorado rodea a Ash y Pikachu.

El aire parece brillar. La fuerza de Ash y Pikachu se une. Ash grita: "¡Carrera Arrolladora!", y Pikachu comienza a correr. Es tan rápido que Hariyama es incapaz de esquivar el golpe.

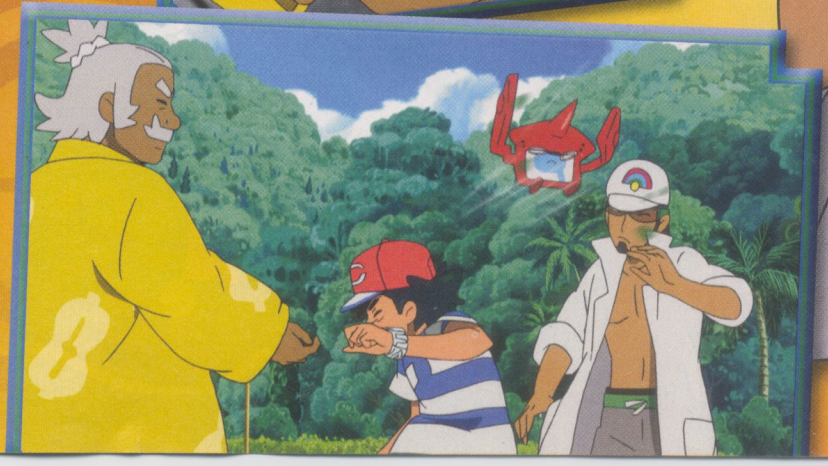
Hariyama sale volando del ring. Ash no puede creer su suerte: "¡Hemos usado un Movimiento Z!". Feliz, choca los cinco con Pikachu.

El Profesor Kukui observa al Pokémon golpeado y ve que ha quedado fuera de combate. "El Hariyama del Kahuna Kaudan de Melemele está fuera de combate, así que declaro ganador de la gran prueba al aspirante Ash Ketchum".



Kaudan felicita a Ash, Rowlet y Pikachu por su gran combate y anuncia oficialmente que ha superado la prueba. El Profesor Kukui también le felicita: "¡Esta noche vamos a tener que celebrarlo!".

Kaudan añade: "Toma esto". En su mano sostiene un Lizastal Z, que quiere entregar a Ash. Pero antes de que el chico pueda cogerlo, Tapu Koko pasa volando e intercambia el cristal.



En la mano de Kaudan ahora hay un Electrostal Z. El Kahuna está sorprendido: "Es la primera vez que Tapu Koko demuestra tanto interés por un aspirante".

"Toma este Electrostal Z y úsalo con prudencia", dice el Kahuna. "¡Lo haré!", promete Ash muy feliz.

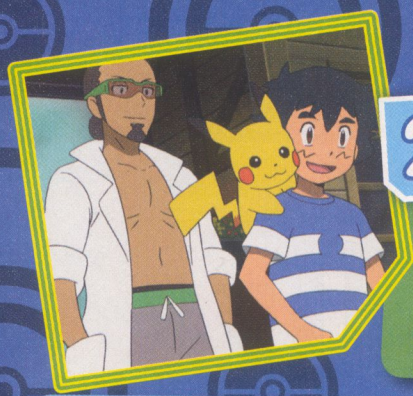
FIN

¿TE ACUERDAS?

¿Has prestado atención a la aventura? Comprueba tu memoria respondiendo correctamente a estas preguntas.

1

Al principio de la historia, ¿qué están a punto de hacer Pikachu y Rockruff?
A) Desayunar
B) Comer
C) Cenar

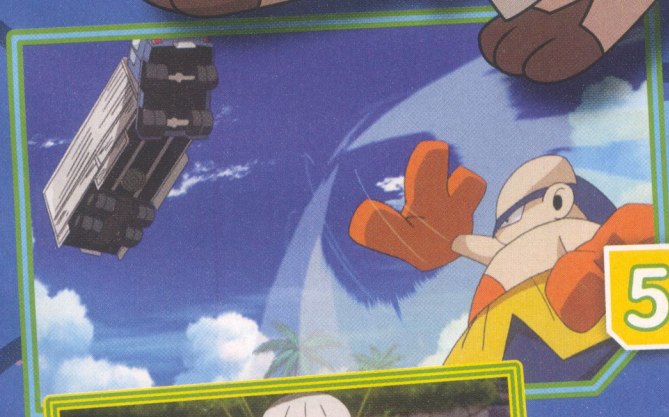


2

¿Cómo llega Ash a su prueba?
A) Montado sobre Tauros
B) En coche patrulla
C) Corriendo

¿Qué Pokémon usa el Kahuna en primer lugar?
A) Crabrawler
B) Hariyama
C) Rowlet

3



5

¿Qué puede hacer Hariyama?
A) Levantar un camión
B) Hacer flotar un camión
C) Hacer girar un camión en el aire

¿Cuál de estos ataques no usa Rowlet?
A) Hoja aguda
B) Follaje
C) Pico taladro

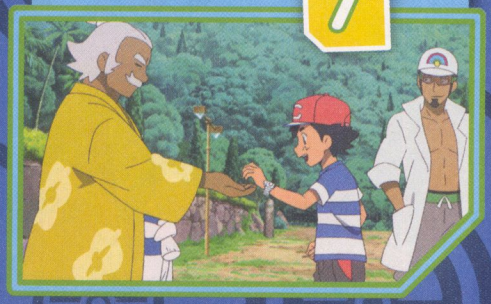
4

6

¿Qué movimiento Z usan el Kahuna y Hariyama?
A) Ráfaga demoledora
B) Carrera arrolladora
C) Gancho definitivo

¿Qué cristal Z recibe Ash?
A) Normastal Z
B) Lizastal Z
C) Metalostal Z

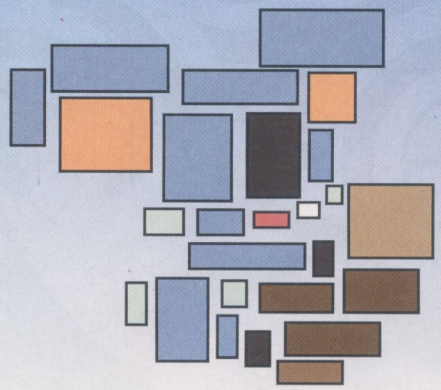
7



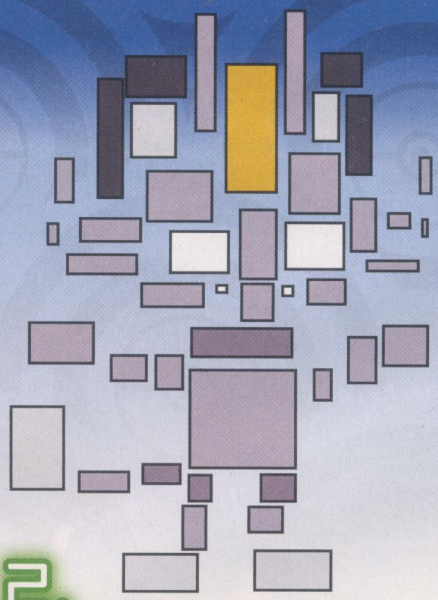
Encontrarás la solución en la página 34.

¿Quién es?

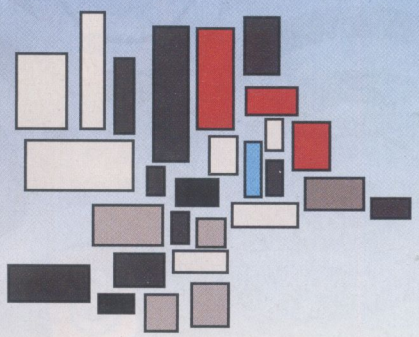
Rotom-Dex no funciona bien y solamente muestra imágenes pixeladas. ¿Sabes decir qué Pokémon ha identificado?



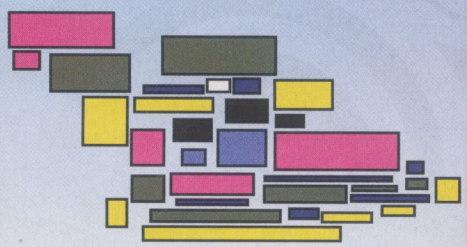
1. K_____



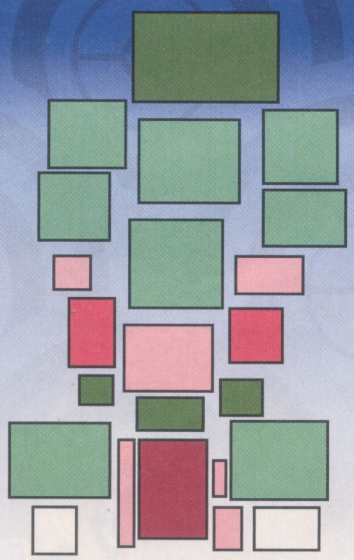
2. M_____DE_____



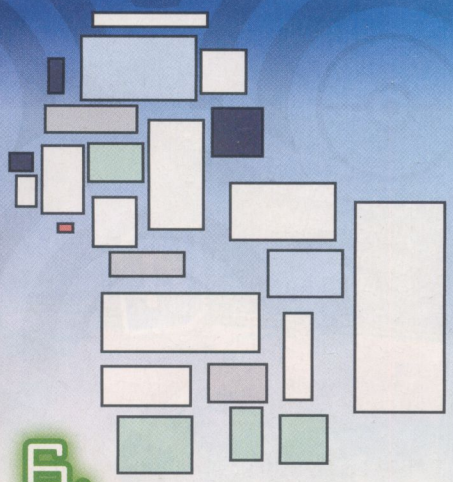
3. P_____



4. G_____DE_____



5. F_____

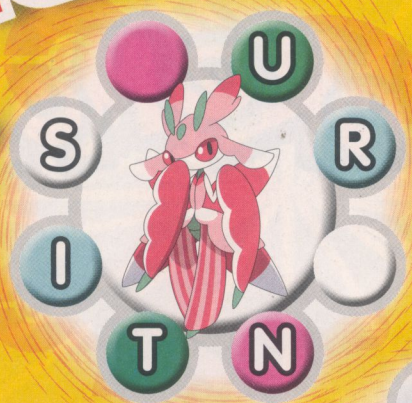


6. V_____DE_____

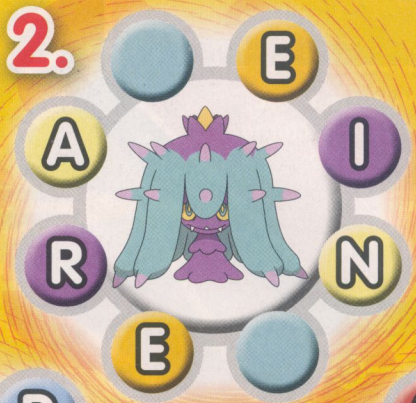
Encontrarás la solución en la página 34.

LECTURA EN CÍRCULOS

1.



2.



A los nombres de estos Pokémon les faltan dos letras. Completa las casillas en blanco con las letras que faltan. Fíjate bien, porque los nombres pueden estar escritos en ambos sentidos.

3.

4.

CARRERA POKÉMON

¿Qué Pokémon ganará la carrera? Suma los segundos de cada participante para averiguar quién llegará a la meta en primer lugar.

_____ gana la carrera.

Pokédex oficial

Rowlet

El Pokémon Pluma Hoja es cauteloso, desconfiado y de naturaleza nocturna. Durante el día acumula energía mediante la fotosíntesis. Se aproxima sigilosamente a sus enemigos y les propina fuertes patadas.

Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:

Tipo:	Planta - Volador
Altura:	0,3 m
Peso:	1,5 kg

Evoluciones:

Rowlet

Dartrix

Decidueye

Pokédex oficial

Litten

El Pokémon Gato Fuego prende las bolas de pelo que se forman en su estómago tras acicalarse. Las llamas que escupe tienen formas variopintas. Se necesita muchísimo tiempo para ganarse su confianza.

Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre esto Pokémon:

Tipo:	Fuego
Altura:	0,4 m
Peso:	4,3 kg

Evoluciones:

Litten

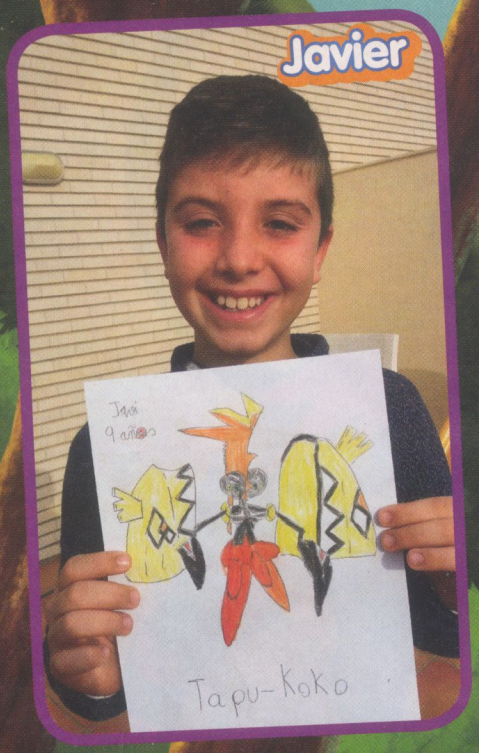
Torracat

Incineroar

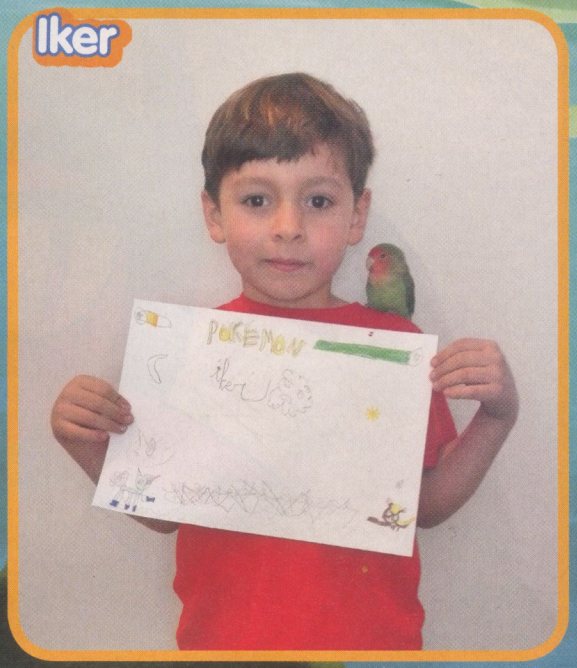
¡Escríbenos!

PANINI- REVISTA POKÉMON
C/ Vallespí, 20 17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (Girona)
O bien al e-mail: pokemon@panini.es

Antes de nada, os queremos agradecer el gran número de cartas y correos electrónicos que hemos recibido. Por cuestiones de espacio, iremos publicando los más interesantes en los siguientes números de la revista. ¿Eres un gran fan de Pokémon? ¿En tus ratos libres te gusta dibujar a tu Pokémon favorito? **Envíanos tus dibujos o una foto tuya posando con la revista o, si lo prefieres, también nos puedes enviar tu foto al lado de tu colección Pokémon.** Las mejores las publicaremos en esta sección. Recuerda adjuntar una autorización de tus padres.



Javier

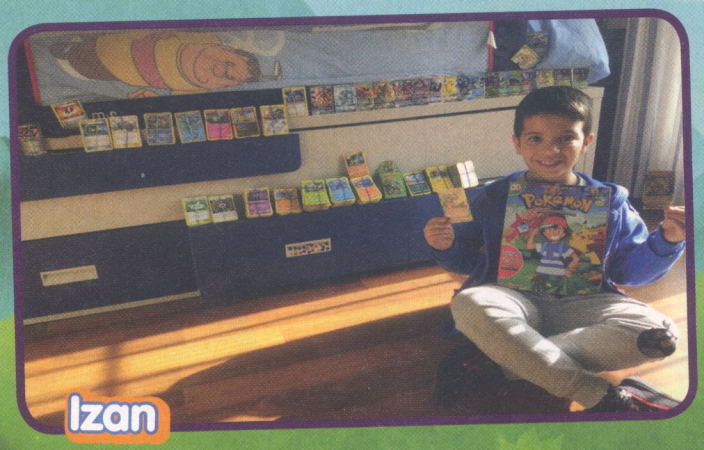


Iker

Manuel

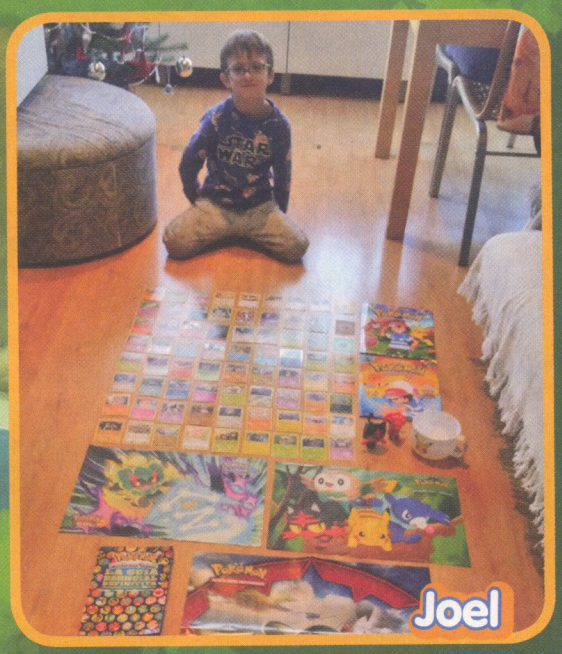
Mario

César



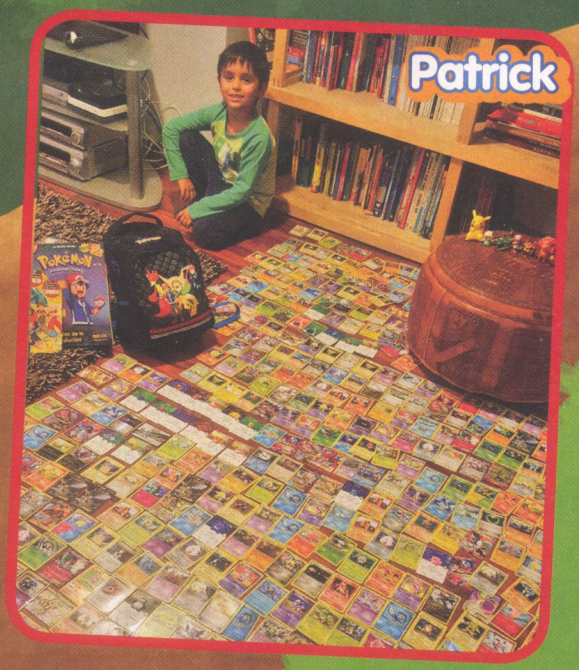
Izan

Jesús



Joel

Pablo



Patrick

Rodrigo

Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

Pokédex

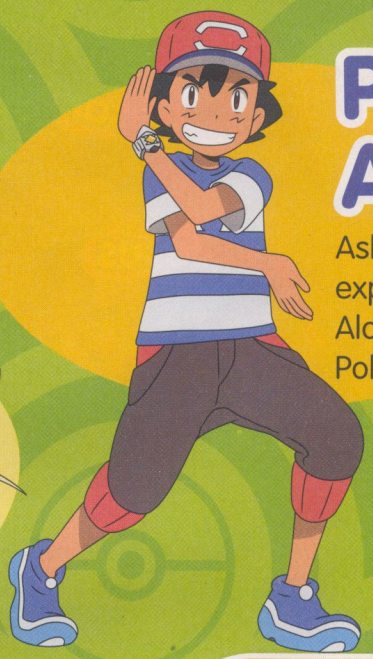
Las fichas de **Mudbray** y **Popplio**.

Videojuegos Pokémon

Las últimas novedades de ***Pokémon Ultrasol*** y ***Pokémon Ultraluna***.

En el próximo número

Pokémon ¡Hazte con todos! La revista oficial



Pokémon Aventura

Ash y sus amigos continúan explorando la región de Alola en busca de nuevos Pokémon y aventuras.

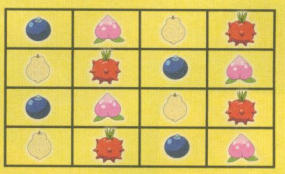
Soluciones

Página 21

Encadenados

1 EXEGGUTORRACAT
2 ABRAVIARY
3 CARRACOSTARYU
4 SPEAROWLET
5 GENGARCHOMP

Las bayas de Pikipek



Página 27

Test

1-A, 2-B, 3-B, 4-C, 5-C, 6-A, 7-A.

Página 28

¿Quién es?

Komala, Meowth de Alola, Pikipek, Grimer de Alola, Fomantis, Vulpix de Alola.

Página 29

Lectura en círculos

Fomantis, Mareanie, Vaporeon, Slowking

Carrera Pokémon

Rockruff gana la carrera.

Pokémon ¡Hazte con todos! La revista oficial

Director de Publicaciones: José Luis Córdoba
Director Editorial de Revistas: Luis Martínez
Coordinación General: Ponç Cufinyà
Coordinación de Promociones: Martina Toupy
Coordinación de Marketing: Susanna Bussot
Coordinación de Publicidad: Yolanda García
Coordinación Administrativa: Janet Navarrete y Clara Rexach

Director de producción: Jordi Guinart
Secretaria: Isabel Bujer
Realización, Administración y Publicidad: PANINI ESPAÑA, S.A.
C/Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Tel: 972 75 74 11
Fax: 972 75 77 11
www.paninirevistas.es / paninirevistas@panini.es
Realización: Estudio Editorial - José Óscar Plaza (www.estudioeditorial.com)
Colaboradores: Noelia Navarro
Diseño: Oriol Espinal
Impresión: Rivadeneyra
Torneros, 16 Polígono Industrial Los Ángeles. 28906 Getafe (Madrid)

Distribución: Logista, S.A. Polígono Industrial Polvoranca C/ Del Trigo, 19, Edificio 2. 28914 Leganés (Madrid)
Tel. 91 481 98 00.
Edita: PANINI ESPAÑA, S.A.
Director General: Lluís Torrent
Director Comercial: Andreu Bussot

ISSN: 2014-6779
Depósito Legal: GI.768-2012
Edición: 03/2018

©2018 The Pokémon Company International. ©1995–2018 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

Se comunica al padre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí, 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

BOING
REVISTA + REGALO
JUMBO SPEED BALL
BOING
BOING
Nº5
TEST
UNIKITTY!
LA PRINCESA MÁS CURUI
Be Cool SCOOBY-DOO!
¡PÓSTER DE PODEROSAS MACIESPADAS!
We BARE BEARS
¡Las aventuras más enrolladas!
2604-0778
00005
9 772604 077801
4,99 €
+ VÍDEOS + CINE + JUEGOS
panini revistas
¡CADA MES EN TU QUIOSCO!
10
TM & © 2018 Cartoon Network

¡CONOCE EL MARAVILLOSO MUNDO DE LOS DINOSAURIOS!

LA REVISTA DEFINITIVA PARA SABERLO TODO SOBRE EL ANIMAL MÁS FASCINANTE QUE HA POBLADO LA TIERRA

SU EVOLUCIÓN Y SU HÁBITAT

LAS ESPECIES MÁS DESTACADAS

CÓMO BUSCAR FÓSILES

LOS DATOS MÁS INCREÍBLES

Panini Revistas

CONSÍGUELA EN LOS QUIOSCOS, LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS Y TAMBIÉN EN www.paninicomics.es